

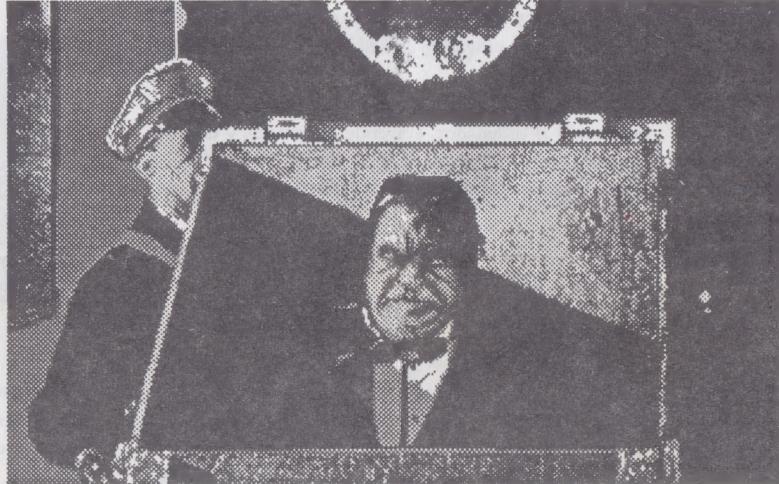
DIARIO DEL EDITOR

¡¡EXTRAORDINARIO!!

LIPS MANLIS HA DESAPARECIDO

Según testigos que han sido obligados a permanecer en el anonimato, Lips Manlis fue visto por última vez en su club nocturno "El Ritz". Al parecer había abandonado el establecimiento escoltado por policías en uniforme que querían hacerle "unas preguntas de rutina".

Esta "desaparición" es aún más sospechosa porque también se han hallado los cadáveres acribillados a balazos de componentes de la banda del famoso gángster. El inspector Dick Tracy, el encargado del caso, ha quedado terriblemente sorprendido al descubrir su nombre grabado bajo la forma de impactos de bala sobre un muro del garaje en el que yacían los cuerpos. Según él, se trata de un desafío que le habría convertido en el responsable de todas estas muertes. Las primeras conclusiones de los inspectores hacen pensar que la investigación será larga.



Podría tratarse de Lips Manlis, y si ése fuera el caso, sería su última foto...

...¿HACIA UNA GUERRA DE GANGSTERS???

Si Lips Manlis no aparece en los próximos días, desgraciadamente habrá que contar con un recrudecimiento del crimen.

En efecto, Lips Manlis estaba considerado como el patrón del hampa de esta ciudad y su desaparición crea un vacío muy atractivo para todos los truhanes de la ciudad. Por este motivo todos temen una nueva oleada de violencia, ¡¡una nueva guerra de gángsters!!.

Desgraciadamente son, poco más o menos, las únicas informaciones que hemos podido obtener del único testigo que parece existir pero, tratándose de un chico de la calle al que llaman el "Kid", no sabemos si darle crédito.

LOS PRINCIPALES SOSPECHOSOS

Entre las diferentes personalidades de la ciudad, varias estaban interesadas en ver desaparecer a Lips Manlis. Así, en la primera línea de sospechosos está Big Boy Caprice que, según el inspector Dick Tracy, es "el que más gana en este asunto".

Más información en nuestra próxima edición.

BIG BOY DECLARA:

**"¡TRACY NO TIENE
NINGUNA PRUEBA
CONTRA MI!"**



En la conferencia de prensa que ha ofrecido con ocasión de la desaparición de Lips Manlis, Big Boy ha declarado "Tracy no sabe más sobre este asunto que ustedes y yo. Quizás por eso ha insinuado que yo he podido matar a Lips, pero no tiene ninguna prueba. Tengo 10 testigos que pueden jurar delante de un tribunal que yo estaba en una partida de cartas que se inició hacia la 22 horas y terminó poco después de las 6. Además, Lips y yo éramos amigos de siempre y su desaparición me afecta particularmente... Si Tracy sigue haciendo tales declaraciones, ¡se las verá con mis abogados!".

No es la primera vez que Big Boy está mezclado en un asunto dudoso. Naturalmente, ni siquiera la sombra de un indicio ha permitido a la policía inculparlo, pero esta vez Dick Tracy se ha tomado el caso muy en serio.

Si esta pista llega a implicar a Big Boy se producirán serios tumultos en la ciudad.

Pero, ¿quién es Big Boy Caprice?

Arrogante y ambicioso, Big Boy Caprice es el hombre que domina en la ciudad. En su deseo de controlar la ciudad, Big Boy está preparado para casi todo. Además, no duda en abrirse paso a codazos, y hasta ahora nadie le ha hecho frente durante mucho tiempo...

Tras una larga investigación, ha sido imposible encontrar a aquellos a los que se les conocía por haber intentado oponerle resistencia.

Cuando se le interroga sobre este fenómeno, Big Boy Caprice declara: "no sé, seguramente habrán comprendido mi punto de vista de las cosas y han decidido ir a probar suerte en otra parte".

Noticia de última hora

Acabamos de saber que Big Boy es el nuevo propietario del célebre club El Ritz, que anteriormente pertenecía a Lips Manlis y, cosa extraña, el acta de propiedad ha sido firmada esta mañana...

EXCLUSIVA: COMO CARGAR TU PROGRAMA

EN PC/XT/AT/PS:

Enciende la pantalla, después el ordenador e inserta el disquete de MS-DOS (o PC-DOS) en la primera unidad de disco interna (A). El ordenador activa entonces el sistema de acceso a este disquete y después muestra un A>.

Saca el disquete de MS-DOS de la unidad y después inserta en ella el disquete "DICK TRACY".

Para arrancar el juego, teclea TRACY. En la pantalla aparecerá un mensaje en el que se te pide el tipo de tarjeta de que dispones. Pulsa E si tienes una EGA/VGA o C si es una CGA o Hercules.

Si posees un disco duro con MS-DOS instalado, una vez que el sistema esté cargado, teclea A: y cuando el ordenador muestre A>, teclea TRACY. En la pantalla aparecerá un mensaje en el que se te pide el tipo de tarjeta de que dispones. Pulsa E si tienes una EGA/VGA o C si es una CGA o Hercules.

Si prefieres instalar el juego en el disco duro, teclea HDTRACY.BAT. Una vez copiados todos los ficheros, deberás pasar al directorio TRACY y teclear TRACY. En la pantalla aparecerá un mensaje en el que se te pide el tipo de tarjeta de que dispones. Pulsa E si tienes una EGA/VGA o C si es una CGA o Hercules.

ATENCION: debes dejar el disquete en la unidad A, puesto que el ordenador accede a él para inicializar la protección.

EN AMIGA 1000:

Enciende la pantalla, después el ordenador e inserta tu disquete Kickstart 1.2 ó 1.3 en la unidad de disco principal (DF0). El Amiga activa su sistema interno en ese disquete y te pide el que contiene el WORKBENCH. Entonces estás en la fase de instalación común a todos los Amiga.

EN AMIGA 500, 2000, 3000 Y 1000 (UNA VEZ QUE LA FASE ANTERIOR HA FUNCIONADO PERFECTAMENTE):

Enciende la pantalla, después el ordenador e inserta el disco DICK TRACY en lugar del disquete WORKBENCH en la unidad principal (DF0). El juego se cargará automáticamente.

EN ATARI 520, 1040, STE Y MEGA ST (EQUIPADOS TODOS CON TOS EN LA ROM):

Asegúrate de que tu ordenador está apagado y de que no hay ningún cartucho conectado.

Enciende la pantalla, después el ordenador, e inserta el disquete DICK TRACY en la unidad A. El juego se cargará automáticamente.

HECHOS DIVERSOS

Al volver a casa tras una dura jornada, John Glames, agente de seguros, tuvo la imprudencia de atajar por una callejuela mal alumbrada. En ese momento el sr. Glames notó que le seguían, y que sus perseguidores tenían intención de pedirle algo más que la hora... No escuchando más que a su valor, empezó a huir, pero cuando una bala de 9 mm. atravesó su sombrero para ir a incrustarse en la tapadera de un cubo de basura, John resolvió responder a los disparos y sacó su arma. Hirió a uno de los dos hombres y el segundo fue a esconderse tras un container, quedando así casi intocable... ¿Casi? Sí, puesto que John Glames se dio cuenta de la existencia de una luz entre él y su adversario. Apuntó y disparó sobre la luz. La bala fue a rebotar en el borde de la luz y tocó a su adversario en el pecho, hiriéndole de muerte. La policía, al llegar al lugar de los hechos, tan sólo pudo recoger a las dos víctimas...

EN AMSTRAD CPC CINTA:

Enciende la pantalla y después el ordenador. Pulsa simultáneamente las teclas CTRL y ENTER. Inserta la cinta en el casete y pulsa PLAY.

EN AMSTRAD CPC DISCO:

Enciende la pantalla y después el ordenador. Inserta el disquete y teclea RUN"TRACY", después pulsa ENTER. Cuando la presentación esté en la pantalla, debes mantener la barra espaciadora pulsada para continuar el juego.

EN COMMODORE 64 Y 128 DISCO:

En C128, verifica que no hay ningún cartucho conectado al ordenador, enciende la pantalla, la unidad de disco y después el ordenador. Inserta el disquete de DICK TRACY en la unidad, teclea GO64 y después LOAD"*,8,1.

En C64 y SX64, verifica que no hay ningún cartucho conectado al ordenador, enciende la pantalla, la unidad de disco y después el ordenador. Inserta el disquete de DICK TRACY en la unidad y teclea LOAD"*,8,1.

EN COMMODORE 64 Y 128 CINTA:

En C128, verifica que no hay ningún cartucho conectado al ordenador, enciende la pantalla y después el ordenador y teclea GO64. Inserta la cinta de DICK TRACY en el casete y pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente.

En C64 y SX64, verifica que no hay ningún cartucho conectado al ordenador, enciende la pantalla y después el ordenador. Inserta la cinta de DICK TRACY en el casete y pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente.

EN SPECTRUM CINTA:

Enciende la pantalla y después el ordenador. Inserta la cinta de DICK TRACY en el casete y después teclea LOAD"*, pulsa ENTER y después PLAY.

EN SPECTRUM +2 CINTA Y +3 DISCO:

Enciende la pantalla y después el ordenador. Inserta la cinta o el disco de DICK TRACY en el casete y pulsa ENTER.

ATENCION: el disquete o la cinta de DICK TRACY (en todas las versiones) no debe retirarse nunca de la unidad de disco o del casete mientras se esté jugando.

TESS TRUEHEART



¿Será ella la que hace latir el corazón de Dick Tracy?

La señorita Tess TRUEHEART no es solamente una dama elegante, inteligente y refinada, sino que también es una horticultora de renombre. Aunque ella reivindica su independencia, hay rumores circulando por la ciudad sobre un posible matrimonio con el célebre Dick Tracy. La señorita TRUEHEART se ha negado a hacer declaraciones sobre ese tema y afirma no estar al corriente de nada que concierne a los asuntos de los que se ocupa Dick Tracy.

ASESINOS LOCOS EN LA CIUDAD



Pero, ¿quiénes son esos hombres?

Publicamos una increíble fotografía en la que aparecen dos hombres en un coche lanzando bombas en plena ciudad a desconocidos. No habiendo reivindicado nadie este acto, no sabemos a quien iban destinadas esas bombas, pero las calles de nuestra ciudad cada vez son menos seguras.

El comandante de la policía ha declarado estar sobre la pista y ha enviado inmediatamente a Dick Tracy al lugar del incidente.

Pero surge una pregunta: ¿existirá una relación entre este atentado y la desaparición de Lips Manlis?

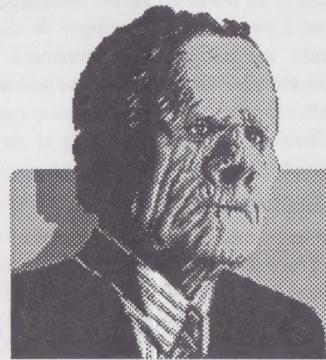
Recordamos a nuestros lectores que Pruneface está considerado como uno de los mejores agentes inmobiliarios de la ciudad, y que realmente tiene un don especial para ganar dinero.

Sin embargo, parece que le persigue una racha de suerte tan increíble como extraordinaria, puesto que muy a menudo, los inmuebles en los que se interesa se derrumban durante la noche o son víctimas de incendios... Afortunadamente para él, este hombre de negocios siempre está bien asegurado.

Trabajando generalmente solo, Pruneface es duro en sus negocios pero nadie puede decir que haya faltado a sus compromisos.

Según nuestros informes, a él es a quien Big Boy Caprice habría hecho llamar en la transacción del club El Ritz. No sabemos exactamente qué papel ha jugado en este asunto, pero esta asociación presagia la futura realización de grandes operaciones inmobiliarias en nuestra ciudad.

PRUNEFACE, EL HOMBRE DE TODAS LAS SITUACIONES



Tras las fuertes sospechas que se tienen de Big Boy, nos hemos visto tentados de entrevistar a Pruneface, uno de los hombres de confianza de Big Boy.

PRACTICA: TODOS LOS COMANDOS DEL JUEGO

IBM PC/XT/AT/PS (teclado):

F2 Música sí/no
 F3 Sonido sí/no
 F5 Abandonar la partida
 F10 Pausa
 Esc Volver a DOS

Figura 1

6 Andar a la derecha
 4 Andar a la izquierda
 2 Agacharse

Figura 2

Para disparar con un arma (Pistola o Metralleta):

Barra espaciadora +
 6 Disparo horizontal a la derecha
 8 + 6 6 9 Disparo diagonal a la derecha
 8 Disparo hacia arriba
 8 + 4 6 7 Disparo diagonal a la izquierda
 4 Disparo horizontal a la izquierda

Figura 3

Para luchar con los puños:

Barra espaciadora +
 6 Dar un puñetazo a la derecha
 4 Dar un puñetazo a la izquierda

En todos los casos:

Return Cambio de arma

Figura 4

Cuando Dick Tracy vaya andando por los tejados:

8 + 6 6 9 Saltar a la derecha
 8 + 4 6 7 Saltar a la izquierda

AMIGA (teclado):

F2 Música sí/no
 F3 Sonido sí/no
 F5 Salir de la partida
 F10 Pausa

Figura 1

→ Andar a la derecha
 ← Andar a la izquierda
 ↓ Agacharse

Figura 2

Para disparar con un arma (Pistola o Metralleta):

Barra espaciadora +
 → Disparo horizontal a la derecha
 → + ↑ Disparo diagonal a la derecha
 ↑ Disparo hacia arriba
 ← + ↑ Disparo diagonal a la izquierda
 ← Disparo horizontal a la izquierda

Figura 3

Para luchar con los puños:

Barra espaciadora +
 → Dar un puñetazo a la derecha
 ← Dar un puñetazo a la izquierda

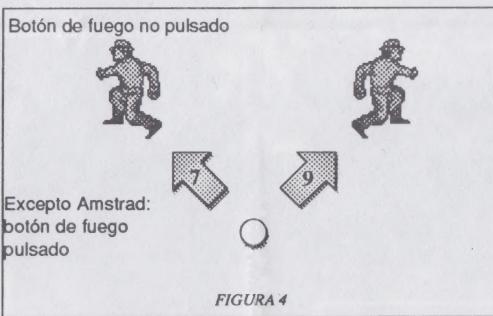
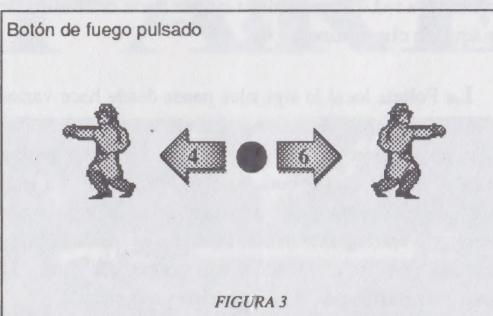
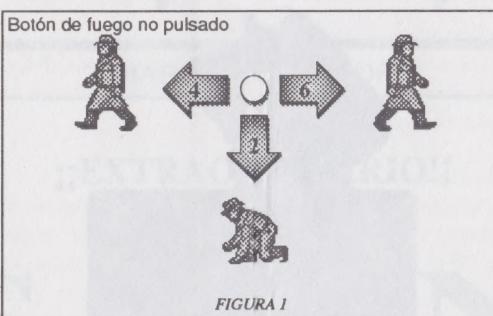
En todos los casos:

..... Cambio de arma

Figura 4

Cuando Dick Tracy vaya andando por los tejados:

→ + ↑ Saltar a la derecha
 ← + ↑ Saltar a la izquierda



ATARI (teclado):

F2 Música sí/no
 F3 Sonido sí/no
 F5 Salir de la partida
 F10 Pausa

Figura 1

→ Andar a la derecha
 ← Andar a la izquierda
 ↓ Agacharse

Figura 2

Para disparar con un arma (Pistola o Metralleta):

Barra espaciadora +
 → Disparo horizontal a la derecha
 → + ↑ Disparo diagonal a la derecha
 ↑ Disparo hacia arriba
 ← + ↑ Disparo diagonal a la izquierda
 ← Disparo horizontal a la izquierda

Figura 3

Para luchar con los puños:

Barra espaciadora +
 → Dar un puñetazo a la derecha
 ← Dar un puñetazo a la izquierda

En todos los casos:

Return Cambio de arma

Figura 4

Cuando Dick Tracy vaya andando por los tejados:

→ + ↑ Saltar a la derecha
 ← + ↑ Saltar a la izquierda

COMMODORE 64/128 (teclado):

Del Música sí/no
 ← Sonido sí/no
 Q Salir de la partida
 Shift izquierdo Pausa

Figura 1

D Andar a la derecha
 S Andar a la izquierda
 / Agacharse

Figura 2

Para disparar con un arma (Pistola o Metralleta):

Barra espaciadora +
 D Disparo horizontal a la derecha
 D + ; Disparo diagonal a la derecha
 ; Disparo hacia arriba
 S + ; Disparo diagonal a la izquierda
 S Disparo horizontal a la izquierda

Figura 3

Para luchar con los puños:

Barra espaciadora +
 D Dar un puñetazo a la derecha
 S Dar un puñetazo a la izquierda

En todos los casos:

Return Cambio de arma

Figura 4

Cuando Dick Tracy vaya andando por los tejados:

D + ; Saltar a la derecha
 S + ; Saltar a la izquierda

En todos los casos:

Barra espaciadora + ↓ Cambio de arma

Figura 4

Para saltar, pulsa ENTER +
 → + ↑ Saltar a la derecha
 ← + ↑ Saltar a la izquierda

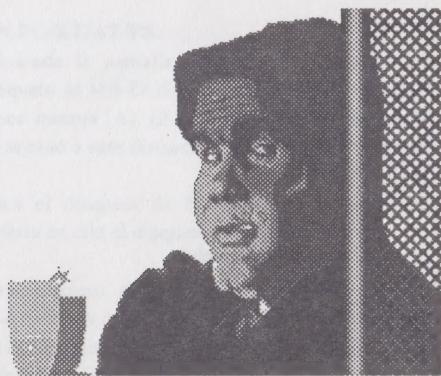


1 - Nivel de munición de la pistola
 2 - Arma seleccionada
 3 - Nivel de munición de la metralleta
 4 - Nivel de energía
 5 - Marcador
 6 - Cuando una cabeza de gángster aparezca en lugar de la de Dick Tracy, eso significa que te encontrarás con ese personaje en la pantalla siguiente.

Dick Tracy os informa que todas las versiones no son rigurosamente idénticas las unas con relación a las otras, y que determinadas acciones o gráficos pueden diferir según la máquina empleada.



¡ATENCION! ESTOS HOMBRES SON PELIGROSOS



FLATTOP TODAVIA SORPRENDE



THE BROW: EL CRIMEN SUTIL

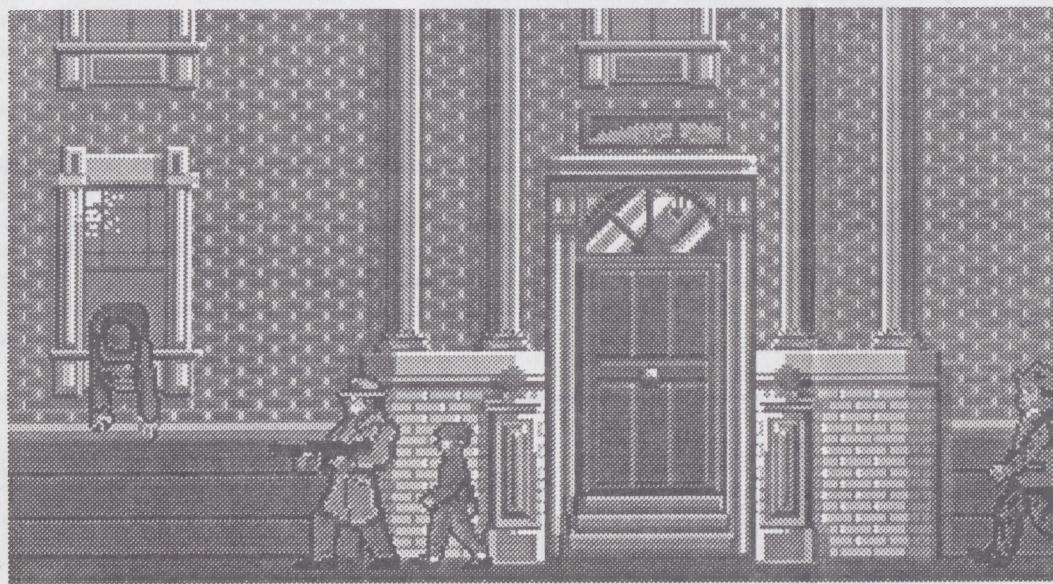
Fuertes sospechas pesan sobre Flattop después de la desaparición de Lips Manlis. Varios testigos afirman haber reconocido su silueta en el falso coche de policía utilizado en el momento del secuestro. No obstante, ninguna de las personas presentes a la salida del Ritz se ha presentado en la comisaría para hacer una declaración referente al suceso. La presencia de Flattop, alias Bas d'Plafond, parece haber disuadido a numerosas personas de realizar un testimonio contra el que a veces es presentado como el brazo derecho de Big Boy Caprice.

Los reglamentos de cuentas de la mafia local asustan a los posibles testigos. Esta reacción parece lógica si consideramos los misteriosos accidentes sufridos por testigos en encuentros con diversos miembros de la mafia. Esta actitud no facilita demasiado el trabajo de Tracy y de sus colaboradores que deberán probar su audacia para conseguir atrapar a Flattop y a sus cómplices. Tracy desea, por tanto, "evitar la confrontación directa con Flattop, especialista en carnicerías de todas clases...".

El crimen y la corrupción se extienden a una velocidad inquietante por toda la ciudad. Según fuentes confidenciales, la ciudad va a dividirse en distintos sectores detentados por la mafia local. Uno de los sectores más influyentes, el juego clandestino, se desarrolla paralelamente a la aparición de numerosos cabarets. Un malhechor cuyo nombre nos es desconocido, "The Brow", está a la cabeza de una misteriosa red que controla la mayor parte del tráfico de máquinas clandestino.

La Policía local le sigue los pasos desde hace varios años. Está implicado en varios asuntos criminales. Fiel a su reputación de estratega, nadie a podido probar nunca nada en su contra. Para poner fin a sus actividades fraudulentas, la única solución parece ser arrestarlo en flagrante delito. Numerosos hombres están tras su pista y el menor error podría ser fatal. Su arraigada pasión por el juego podría perderle...

DICK TRACY PASA A LA ACCION



"Es indispensable una acción sobre el terreno"

Dick Tracy confió ayer a uno de nuestros reporteros "que era el momento de pasar a la acción". Según él, Big Boy Caprice "está implicado en la misteriosa desaparición de Lips Manlis". Tracy piensa "que una acción sobre el terreno es indispensable si no queremos asistir a una ascensión de la violencia en las próximas semanas. La mafia intentará apoderarse de la ciudad. Haré lo posible para impedirlo". Estas declaraciones muestran el deseo de Tracy de continuar su acción sobre el terreno, aunque corren rumores a propósito de su promoción eventual a la cabeza de la policía local.

De esta manera, las calles de la ciudad van a permanecer bajo el dominio de Tracy, en las que probará día a día que es un hombre de acción. Así, sus talentos de tirador y su bravura a toda prueba siguen siendo sus cualidades esenciales, las cuales le permiten olvidarse de los métodos de investigación juzgados a veces "demasiado directos" por sus superiores. A ello Tracy responde que "correr riesgos forman parte del trabajo y un policía consciente de su deber debe proteger a la población: eso implica a veces métodos directos".

Dotado de estos triunfos y de una tenacidad legendaria, Tracy tiene grandes posibilidades de hacer desaparecer el crimen organizado...

EL "KID" ATRAPADO

El Kid ha sido arrestado esta mañana. Este joven delincuente, de diez años de edad, ha sido cogido en flagrante delito por Dick Tracy cuando intentaba robarle el reloj a un transeúnte. El joven ratero ha intentado huir una vez preso, pero lo hizo sin contar con la rapidez y tenacidad de Tracy.

La persecución se realizó en la barraca derruida y sucia de Steve el relojero, famoso en los servicios de policía por dirigir una banda de rateros "en cierres". Dick Tracy ha cazado al malhechor tras haberle dominado a puñetazos. El vagabundo, que ha reconocido haber utilizado al chico con fines crapuloso, afirma que existen circunstancias atenuantes. Steve el relojero ha sido encerrado en chirona poco tiempo después del incidente.

Les recordamos que el Kid está considerado por la policía como el testigo principal de la "carnicería del puerto". Por ello, es de agradecer que Dick Tracy le haya puesto las manos encima: su testimonio será sin duda muy importante para los investigadores.

El Kid ha quedado a cargo de Dick Tracy, que, con la ayuda de su novia Tess, piensa colocar al chico en el buen camino. El Kid, astuto y enredador, parece estar contento con su suerte.

Entrevistado por nuestro reportero, el Kid no ha declarado más que: "¿Cuando se come aquí?".

COMUNICADO DE LA A.P.P.

© DICK TRACY es un programa protegido en Francia y en el extranjero en el marco de los convenios internacionales de los derechos de autor. Está prohibido reproducir, adaptar, alquilar o desmontar este programa, lo que comprende su documentación, ya que la fuente del programa está registrada en la Agencia para la Protección de los Programas situada en París.

COPYRIGHTS

© 1.990. THE WALT DISNEY COMPANY.
© TITUS 1990. Todos los derechos reservados. Realizado por Titus bajo licencia de "The Walt Disney Company". El nombre y logotipo de "Dick Tracy" son marcas registradas de "The Walt Disney Company". Titus y el logotipo Titus son marcas registradas de Titus. IBM es una marca registrada y pertenece a International Business Machine, Corp. Amiga, Kickstart y Workbench son marcas registradas y pertenecen a Commodore Amiga Inc. Commodore 64/128 son marcas registradas y pertenecen a Commodore Business Machine, Inc. Atari ST, STF, STFM, STE y Mega ST son marcas registradas y pertenecen a Atari Inc. TOS es un nombre registrado y pertenece a Atari Inc. Tandy es una marca registrada y pertenece a Tandy Computer Corporation. Amstrad CPC, CPC + y GX4000 son marcas registradas y pertenecen a Amstrad plc. Spectrum es una marca registrada y pertenece a Amstrad plc. AdLib es una marca registrada y pertenece a AdLib. MS-DOS es una marca registrada y pertenece a Microsoft Inc.